

Édition 1990 Numéro 1

COBRA TRIANGLE
Reportez-vous vite à la Revue

TRUCS & ASTUCES
De nouveaux secrets révélés sur "The Legend of Zelda"

COUP D'OEIL FURTIF
La suite que nous attendons tous

PLUS
Quelques pages sur les nouvelles prouesses sportives "Track & Field II"

COBRA TRIANGLE™

Get ready for the full throttle thrill of Cobra Triangle!

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

REV-A

Faites Votre Seléction!

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES AVENTURES

- Goonies II™ ....
- Kid Icarus™ ....
- Legend of Zelda™ ....
- Mega Man™ ....
- Metal Gear™ ....
- Metroid™ ....
- Robo Warrior™ ....
- Super Mario Bros.™ ....
- Super Mario Bros. 2™ ....

SERIES D'ACTION

- Balloon Fight™ ....
- Clu Clu Land™ ....
- Cobra Triangle™ ....
- Ice Climber™ ....
- Kung Fu™ ....
- Pinball™ ....
- Tiger Heli™ ....
- Wizards & Warriors™ ....



SERIES ROBOT

- Gyromite™ ....
- Stack-up™ ....

SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™ ....
- Gumshoe® ....
- Hogan's Alley™ ....
- To the Earth™ ....
- Wild Gunman™ ....

SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™ ....
- Castlevania™ ....
- Donkey Kong™ ....
- Donkey Kong 3™ ....
- Galaga™ ....
- Gradius™ ....
- Gunsmoke™ ....
- Ikari Warriors™ ....
- Life Force™ ....
- Popeye™ ....
- Top Gun™ ....
- Rush 'N Attack™ ....
- Section Z™ ....
- Trojan™ ....
- Xevious™ ....

SERIES SPORT

- Double Dribble™ ....
- Golf ....
- Ice Hockey™ ....
- Mike Tyson's Punch-Out!!™ ....
- Pro Wrestling™ ....
- Rad Racer™ ....
- R.C. Pro-Am™ ....
- Slalom® ....
- Soccer ....
- Tennis ....
- Track & Field II™ ....
- Volleyball ....
- Wrestlemania™ ....

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™ ....
- Mach Rider™ ....
- Wrecking Crew™ ....

A VENIR

- Rygar ....Mars
- Solomon's Key ....Mars
- Zelda II - Adventure of Link ....Avril
- Fighting Golf ....Avril
- Donkey Kong Classics ....Avril

Club Nintendo®
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE



LA LETTRE DE SUPER MARIO

Sommaire

Souhaitons la bienvenue à cette nouvelle année et entrons de plein pied dans 1990 à la façon Nintendo, avec une nouvelle gamme de jeux et un numéro extraordinaire du magazine, plein d'informations et de revues sur les nouveautés et de tout un tas d'autres bonnes choses!!!

Quatre nouveaux jeux figurent dans la revue et suivant votre préférence vous pourrez détruire d'horribles monstres grâce au Zapper, battre les records des Jeux Olympiques, vous infiltrer dans des bases ennemies ou bien tenter le saut du diable pour traverser des torrents déchaînés. Vous trouverez certainement un jeu qui vous plaira.

A propos de jeux n'oubliez pas de participer au Top 5 en votant pour les 5 meilleurs softs du trimestre et, si votre choix correspond à la sélection de Mario votre vote sera enregistré pour le tirage au sort des gagnants et vous recevrez un lot. Un premier tirage a eu lieu et nous félicitons: Sylvain Guyot, Laurent Hiver, Thomas Genty, Nathalie Jurga et Laurent Desmarets, les heureux gagnants. Nous rappelons aux nouveaux venus que vous pouvez jouer au Top 5 en tapant sur votre Minitel 3615 NINTENDO ou sur carte postale adressée au **Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex.**

Le magazine du Club s'est amélioré tout au long de l'année 1989 et nous avons bien l'intention de continuer dans ce sens. C'est l'un des magazines de jeux vidéo les plus lus d'Europe car chaque numéro est traduit en cinq langues et envoyé dans différents pays. Tout cela grâce à vous, chers Nintendomaniaques qui partagez notre succès.

Certains d'entre vous ont déjà reçu leur carte de membre, d'autres pas. Aussi nous demandons à ces derniers encore un peu de patience car ils ne vont pas tarder à la recevoir. Pour s'inscrire, rien de plus simple: envoyez au ***Club Nintendo*** une carte postale avec vos nom et adresse en indiquant le type de console que vous possédez.

C'est tout pour l'instant. Plongez vous dans le magazine et amusez vous bien!!!

Président	Super Mario
Editeur	Mark Smith
Photographies	Dennis Hemmings
Art	Catalyst Publishing Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition	Club Nintendo B. P. 14 95311 Cergy-Pontoise Cedex France
Imprimerie	Catalyst Publishing Angleterre
Téléphone (Fr)	16 (1) 34 64 77 55





Instructions pour la Mission

Un groupe de terroristes, dont la base est située à Outer Heaven, a capturé l'un des savants les plus intelligents du monde, et l'a forcé à construire la Super Arme la plus sophistiquée, capable de détruire la planète toute entière! Des plans sont maintenant au point grâce auxquels les terroristes utiliseront cette arme pour forcer par le chantage les nations les plus puissantes à leur obéir aveuglément.

Sous les traits de Solid Snake, agent secret de formation supérieure bien que nouveau dans le milieu, vous avez pour mission d'infiltrer Outer Heaven et de détruire l'arme fatale. Les terroristes sont loin d'être des coeurs tendres, et vous allez devoir faire appel à toute votre discrètion et toute votre ruse pour vaincre les forces supérieures et mettre un terme à la tentative de prise de pouvoir sur le monde par les terroristes!

Armes et objets



Dans le complexe de Outer Heaven, vous allez rencontrer des salles d'armes et de munitions. Vous pouvez les ramasser et les utiliser dans votre lutte contre les terroristes, mais soyez prudent: les gardes accourent au moindre tir!

Pour atteindre les salles de Outer Heaven et les traverser, vous allez devoir trouver les bonnes cartes-clés et d'autres objets tels que le masque à gaz, le gant de fer (pour abattre les murs), les rations (pour recharger votre énergie) et un détecteur de mine. Il existe en tout plus de vingt objets différents, tous plus nécessaires les uns que les autres pour accomplir votre rude mission.



Les prisonniers

Détenus au fin fond de la forteresse de Outer Heaven se trouvent d'autres agents qui avaient essayé auparavant d'arrêter les terroristes. Ils ont été capturés et restent prisonniers. Faîtes tout votre possible pour sauver ces hommes : ils peuvent non seulement vous fournir des informations capitales, mais ils vous permettront aussi de gagner un galon chaque fois que vous en retrouvez cinq. Vous pouvez ainsi obtenir des munitions et des rations supplémentaires, et augmenter votre niveau d'énergie.



L'émetteur-récepteur

Cet appareil permet de garder le contact avec votre chef et les membres de la résistance. Vous pouvez recevoir aussi bien qu'émettre des appels, ce qui représente un sérieux atout à divers moments dans le jeu.



La Base de Outer Heaven

La base se compose de cinq bâtiments différents, chacun d'eux présentant un certain nombre d'étages. Cette base est solidement gardée par des terroristes bien entraînés, qui n'hésitent pas à ouvrir le feu dès qu'ils vous aperçoivent, ou bien accourent si vous tirez sans silencieux. Pour éviter ces individus, vous avez le choix entre arriver par derrière et les frapper, ou passer rapidement devant eux lorsqu'ils ont le dos tourné!



La jungle



Après avoir été parachuté de votre avion, vous atterrissez dans la jungle qui se trouve au nord de la base de Outer Heaven. Il est assez facile de trouver la base, mais en chemin, vous devrez surmonter une attaque de chiens et de gardes ennemis si vous ne faîtes pas preuve de la plus grande attention!



La base comporte aussi quelques pièges à l'intention des visiteurs indésirables. Parmi eux, on trouve des détecteurs à infra-rouges, des zones à gaz asphyxiant, des champs de mines, des cylindres lamineurs, des caméras laser et de profonds fossés. Chaque piège doit être vaincu ou anéanti d'une quelconque façon - nous comptons sur votre expérience et votre intuition d'espion pour trouver le moyen d'y parvenir!



Dans le premier bâtiment, l'occasion vous est donnée de récolter quelques armes et objets, et d'augmenter le nombre de vos rations. Jusqu'à ce que vous récupériez le silencieux, n'utilisez que les coups de poing pour mettre les gardes K.O.

Plus loin dans le jeu, vous allez faire face à des ennemis plus féroces qui gardent les salles et les objets importants. Comme pour les pièges, certaines armes et certaines techniques d'attaque sont plus efficaces que d'autres. A vous de faire le bon choix!

Nom de code...?

"Metal Gear" est un jeu tellement dense qu'un code spécial a été instauré. Ce code vous permet de reprendre le jeu plus tard avec toutes vos possessions restées intactes. Le point de reprise dépend de votre grade.



Quelques conseils supplémentaires

Pensez à sauver le plus grand nombre de prisonniers possible, pour gagner un grand nombre de galons en peu de temps. Et surtout n'en abattez AUCUN, sinon vous perdriez une étoile.

Parvenu à un certain stade du jeu, vous allez devoir vous laisser capturer volontairement. Pour cela, dirigez-vous vers l'angle inférieur droit du premier étage et entrez dans le camion.

Surveillez votre niveau de réserve d'énergie. Si elle tombe trop bas, mangez quelques rations pour rehausser le niveau au maximum d'énergie.



Bienvenue aux Rencontres d'Athlétisme de Konami

Les plus grandes rencontres d'athlétisme sont maintenant à notre portée, grâce à Konami, et en exclusivité pour votre NES! Lorsque votre avion atterrit sur la piste, avion qui vous transporte jusqu'au Village des Champions, la tension monte rapidement, et l'exaltation est à son comble. Douze athlètes de première catégorie représentent votre nation, chacun d'eux espérant bien battre les autres nations et remporter une petite médaille d'or!

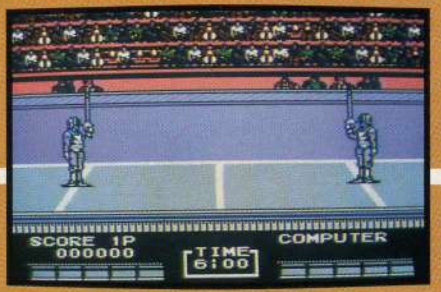
Technique de jeu

Avant d'entamer la compétition, il est conseillé d'essayer chaque discipline en mode Entraînement. Puis, une fois que vous aurez atteint le niveau de qualification dans chaque discipline, vous pourrez affronter les champions du monde en mode Olympique. N'entrez pas inconsidérément dans la compétition : l'accueil réservé aux perdants est des plus froids!!!

L'autre fonction, 'Versus', vous permet de vous mesurer à un ami dans trois disciplines différentes : le Tae Kwon Do, l'escrime et la lutte à mains nues.

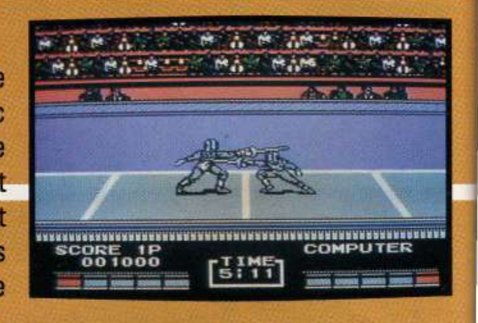
Les épreuves

Vous trouverez ci-dessous une présentation détaillée de chaque épreuve, ainsi que quelques conseils pratiques pour chacune d'elles. N'oubliez pas de bien vous exercer comme nous vous l'avons dit plus haut avant d'entrer dans la compétition.



ESCRIME

Dans l'épreuve d'escrime, vous devez porter une touche sur votre adversaire à cinq reprises avec votre fleuret, en exécutant un certain nombre de déplacements offensifs et défensifs. C'est essentiellement à vous de décider du moment opportun pour attaquer, mais nous vous suggérons de vous élancer sur votre adversaire d'une botte basse dès le début de la rencontre.



TIR AU PIGEON



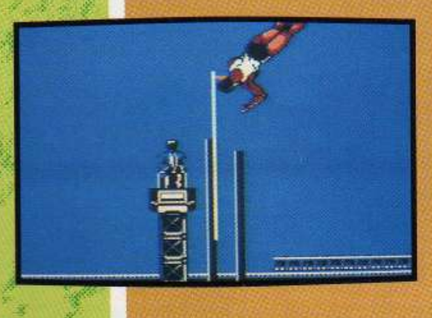
Avec un rien de pratique, vous devriez trouver le Tir au Pigeon relativement facile. Gardez bien en vue, cependant, un trait horizontal (eh oui, il n'y en a pas! Eh bien, imaginez-en un, que diable!) et déplacez-vous vers la droite et vers la gauche pour tirer sur les plateaux (skeets). Evitez au maximum de vous déplacer dans le sens vertical.

COURSE DE HAIES

Courez aussi vite que vous le pouvez, et sautez par-dessus les haies au tout dernier moment. C'est tout simple mais très amusant!

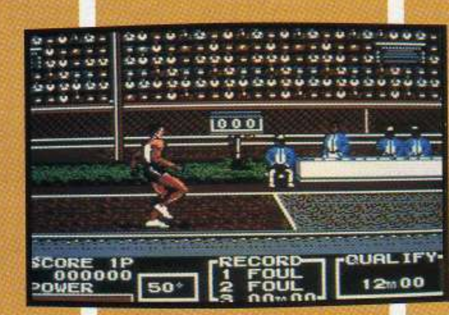






SAUT A LA PERCHE

Il s'agit tout simplement de courir jusqu'au butoir de la perche, d'appuyer sur la touche B jusqu'à ce que vous soyez presque à la verticale, puis de franchir la barre. Une fois que vous avez acquis la technique, cette discipline ne pose plus aucun problème.



TRIPLE SAUT

Courez (cloche-pied), faites deux foulées bondissantes, prenez votre appel puis sautez. A la première foulée bondissante, visez un angle d'environ 36 à 40 degrés. Pour prendre appel, visez légèrement plus haut, et pour le saut final, essayez d'obtenir un angle d'exactement 45 degrés. Il peut être extrêmement difficile d'obtenir les angles optimaux, alors exercez-vous et exercez-vous encore!!!

TAE KWON DO

N'importe quel adepte des arts martiaux reconnaît dans le Tae Kwon Do une forme de karaté. Avec une panoplie de coups de pied, de coups du tranchant de la main et de coups de poing, vous devez frapper votre adversaire jusqu'à ce que son énergie atteigne le niveau zéro. Essayez-vous à ce jeu contre un autre joueur avant d'affronter les adversaires plus chevronnés.



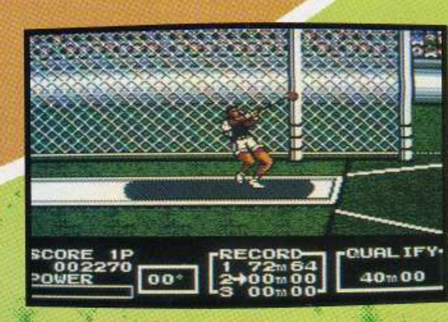


TIR A L'ARC

Le tir à l'arc comporte quatre cibles, la première à 30m, et les suivantes espacées de 20 à 90m. En compensant le facteur vent, puis en tirant avec la puissance requise, vous pourrez rapidement viser droit dans le mille sans aucun problème.

BARRE FIXE

Il existe un certain nombre de techniques que vous pouvez utiliser pour la barre fixe. Tout d'abord, définissez la vitesse appropriée avec la touche A, puis sélectionnez quatre ou cinq figures, jusqu'à ce que votre vitesse retombe, puis répétez la manoeuvre. Autre solution : utilisez les deux touches Turbo du NES Advantage et regardez-le s'envoler!



LANCER DE MARTEAU

Au tout début, le Lancer de Marteau peut paraître un peu difficile, mais dès que vous aurez acquis la technique, vous pourrez battre de sacrés records. Notre conseil le plus avisé pour cette discipline est d'utiliser la main droite pour tourner la manette (c'est plus facile avec le NES Advantage...), puis d'appuyer sur la touche A dès que l'athlète commence à clignoter.

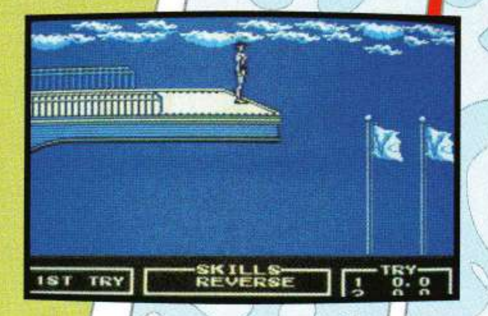


CANOE

Le canoë peut sembler une épreuve assez rude, mais il suffit de s'habituer à la course de slalom pour se sentir plus à son aise! Trois drapeaux différents indiquent la manoeuvre exigée pour passer la porte : par la proue (avant), par la poupe (arrière) et enfin en formant une boucle. Toute manoeuvre incorrecte se traduit par des points de pénalité.

NAGE LIBRE

Si vous êtes du genre à mener la vie dure à votre manette, vous allez passer un bon moment sur la Nage Libre. Sinon, il ne vous reste que deux solutions : consacrer 10 semaines à vous entraîner avant d'essayer cette discipline, ou bien utiliser la fonction de tir rapide du NES Advantage (cette deuxième solution demande beaucoup moins d'efforts et reste bien plus économique).



PLONGEON DE HAUT-VOL

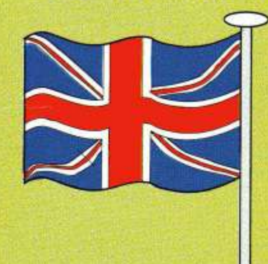
Cette discipline élégante exige une synchronisation parfaite et une prise de décision rapide. Sélectionnez le tremplin (départ arrière) ou la plate-forme de haut-vol (départ en arbre droit), faîtes autant de tire-bouchons ou vrilles et de sauts carpés que possible puis redressez-vous au tout dernier moment.

1 2 3 4

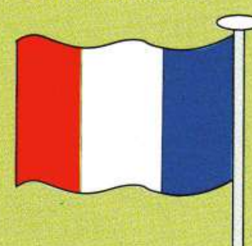
LA FINALE

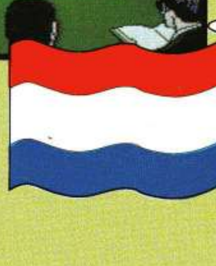
Le plus dur reste à faire pour vous, mais, croyez-en notre expérience, ça en vaut la peine! Avant de participer aux championnats sanctionnés par des médailles, il vous faut vous qualifier dans chacune des disciplines préliminaires. Un mot de passe vous est attribué toutes les trois disciplines (ce qui correspond à une journée). Ce mot de passe vous permettra de reprendre là où vous vous étiez arrêté. Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter... bonne chance!











TO THE EARTH

ZAPPONS POUR LA GLOIRE

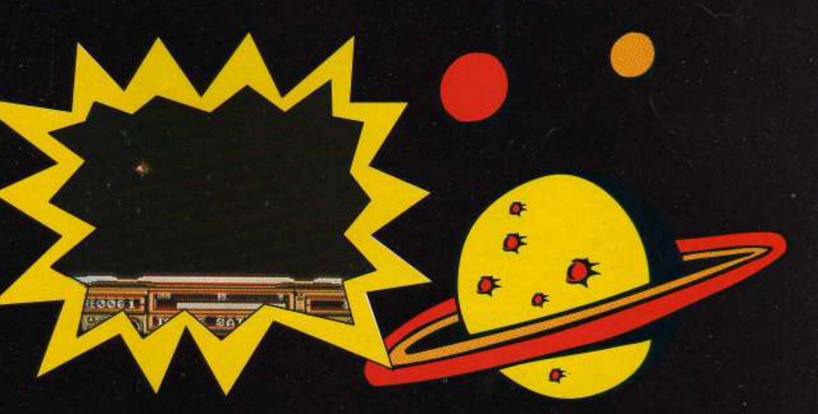
Nous sommes en l'an 2050, et la Terre est victime d'une attaque bactériologique de la part des diaboliques Raggosiens. Au titre de pilote exceptionnel, on vous a donné pour mission de vous rendre sur la Terre doté d'un agent antibactérien d'une formule très spéciale dans le but de neutraliser cette attaque. Vous allez devoir lutter contre des ennemis tout au long de votre vol vers la Terre via Uranus, Jupiter et Saturne. Mais ne traînez pas en chemin! Votre temps est compté: vous devez parvenir rapidement à votre but et sauver la Terre!!

LA MISSION COMMENCE

Pistolet en main, vous guidez votre vaisseau à travers les multiples attaques ennemies qui arrivent par vagues successives lorsque vous approchez de chaque planète. A la fin de chaque niveau, vous devez affronter l'un des chefs ennemis. Il vous faut donc apprendre à reconnaître leurs points faibles, et détruire promptement chacun d'eux avant de leur laisser la moindre occasion d'interrompre votre mission!

LES ECRANS D'ACTION

"To The Earth" doit correspondre au jeu Zapper dont l'action est la plus intense. C'est littéralement du non-stop! Des hordes d'ennemis vrombissent sur l'écran, lançant des missiles dans votre direction. Il s'agit donc pour vous de vous concentrer sur leurs armes avant de tenter de venir à bout de leurs vaisseaux. La partie peut être extrêmement mouvementée, vous pouvez nous croire!



Par moment, différents bonus passent à l'écran, et peuvent vous réapprovisionner en énergie, détruire tout ce qui se trouve sur l'écran, ou encore vous doter d'un "bouclier isolant". Efforcez-vous d'abattre tous les bonus qui se présentent. Les occasions de récolter des bonus ne sont pas si fréquentes!

"To The Earth" est une vraie partie de plaisir pour les fans du Zapper Gun. Ce jeu combine le tir rapide et l'aventure, bref tout ce qu'il faut pour retenir votre attention!





Le dernier des défis pour le Hors-Bord

Doté de moteurs rugissants et d'une artillerie tout feu tout flammes, votre Hors-Bord Cobra entame sa course contre le temps pour atteindre l'extrémité de la rivière. Ce bateau a été modifié de façon à contenir tout ce que vous pouvez donner. Donc, que vous tentiez d'éviter les tourbillons, que vous combattiez les monstres de mer assassins ou que vous franchissiez les chutes d'eau en colère, le Cobra devrait être capable de s'en sortir. Cependant, même cette vedette puissante n'est pas invulnérable - quelques heurts ou quelques trous de trop dans la coque, et c'en est fini de la croisière!

Les défis à relever

Sept types de défi différents sont proposés, épreuves qui gagnent en intensité au fur et à mesure que vous progressez dans les vingt-cinq niveaux du jeu. A l'inverse de certains jeux, ce n'est pas simplement l'action qui s'accélère dans les niveaux élevés, mais la nature même de la course ou le monstre auquel vous devez faire face qui change singulièrement!

COURSE AU FINISH

Il s'agit tout simplement d'une course contre la montre, bien qu'il y ait quelques concurrents qui entrent aussi dans la partie. Le jeu se corse dans les derniers niveaux, mais la première Course contre la Montre est une excellente occasion de se familiariser avec les commandes et de découvrir les réactions du Cobra. Dans les niveaux supérieurs, il faut être attentif: des rampes doivent être utilisées pour parvenir à la fin du niveau...

AU SECOURS DES NAGEURS

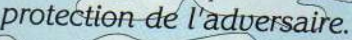
En fait, il ne s'agit pas tant de secourir que de protéger - et pour cela vous devez résister pendant une minute, ou même plus, aux assauts menés de toutes parts contre le Cobra. Huit personnes sont à l'eau, et plus il en reste à la fin du temps imparti, plus le nombre de points qui vous est accordé est élevé.



Aux Commandes du Cobra

Une grande habileté et des réflexes bien aiguisés sont indispensables pour surmonter les nombreux obstacles qui se présentent dans "Cobra Triangle". Vous avez donc tout intérêt à profiter abondamment des premiers niveaux pour vous entraîner aux commandes, qui réagissent à la seconde près. N'oubliez surtout pas de contrôler le niveau d'énergie de votre bouclier de protection: si votre Cobra a subi un peu trop de dégâts, il vaut mieux penser à ramasser assez de cosses pour activer votre champ de force.

Parmi les autres régénérateurs disponibles, on trouve le 'Turbo' grâce auquel le moteur s'emballe, 'Fire' qui modifie la vitesse et la direction de vos balles, 'Speed' qui vous permet d'acquérir de la vitesse, et 'Missile' qui vous attribue l'un des trois types de missiles. Pour obtenir ces régénérateurs, il faut ramasser les nombreuses cosses qui se trouvent à chaque niveau, puis, une fois que l'élément souhaité clignote sur le panneau d'instruments, appuyez sur 'SELECT' pour l'activer.



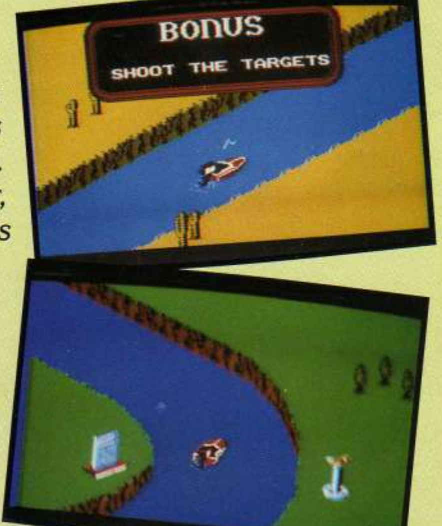
FAÎTES FRIRE LE MONSTRE



Qu'il s'agisse d'un crabe géant, d'un énorme homard, ou d'un prétendant au titre de meilleur combattant, vous allez vous rendre compte que ce niveau est le plus dur du lot. Vous allez devoir recourir à des missiles à tête chercheuse pour combattre l'une de ces créatures, et ce sera ensuite la lutte à mort, le vainqueur étant celui des deux qui parvient en premier à détruire le bouclier de protection de l'adversaire.

ECRANS DE BONUS

Il existe deux types d'écran de bonus: "Ramassage de cosses" qui vous permet de récupérer des armes et des vies supplémentaires, et "Tir à la cible" qui vous accorde également des vies supplémentaires. Aucun d'eux ne présente un réel danger, mais vous risquez de voir surgir des ennemis aux derniers niveaux.



LES AUTRES NIVEAUX

*Eh non! C'est loin d'être fini! Vous devez encore réussir des bonds défiant toute raison au-dessus de chutes d'eau vertigineuses, échapper à des tourbillons endiablés et à des bûches flottantes, puis vous débarrasser de mines avant que le temps soit écoulé. Je vous prie de croire que vous avez du travail sur la planche, mais que la tâche ne manque pas d'intérêt, à tel point que même **"Super Mario Bros"** s'est retrouvé au chômage pendant quelque temps!*

Trucs et Astuces



TROJAN





LES HATCHET BROTHERS

Ces individus attaquent un par un, armés de haches, pour tenter de vous mettre à plat. Approchez simplement chacun d'eux tout en faisant tournoyer votre épée. Lorsque vous êtes à portée de main, accroupissez-vous et continuez à user abondamment de votre épée.



ARMADILLON

Contre Armadillon, vous devez faire preuve d'une grande rapidité et adopter le bon minutage pour vos sauts. Lorsque ce phénomène s'est mis en boule et commence à tournoyer en tous sens, suivez-le et sautez dès qu'il approche. Lorsqu'il s'est remis debout, frappez-le de votre épée, sinon il crachera le feu sur vous.

IRON ARMS



Les bras de ce type sont meurtriers. Vous devez absolument utiliser votre bouclier pour vous protéger à l'avant, puis sauter par-dessus les individus lorsqu'ils arrivent par derrière. Et, s'il vous reste du temps entre toutes ces manoeuvres, vous devez frapper Iron Arms avec votre épée. Ce n'est pas chose facile, mais à force de patience et avec un brin d'expérience vous y parviendrez.



HUNCHBACK

Le bossu saute vraiment très haut tout en projetant des balles d'acier. Faîtes bon usage de votre bouclier! Si vous parvenez à le piéger contre le bord de l'écran, vous pourrez le battre en faisant tournoyer votre épée d'un mouvement furieux et ininterrompu.



Voici un code rapide qui vous permet de démarrer le jeu avec 30 vies et quatre options de suite. Sur l'écran de titre, appuyez sur UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, LEFT, RIGHT, B, A et START.





Après avoir vaincu la "Legend of Zelda" dans la première partie du jeu, vous entamez la seconde quête. Même si le monde environnant peut vous paraître identique, un grand nombre d'objets et de grottes ont été déplacés, y compris les niveaux inférieurs! Ce qui peut, bien évidemment, poser quelques problèmes. Nous avons donc envoyé en reconnaissance dans la seconde recherche notre Link coopératif pour localiser avec précision les six premiers niveaux.

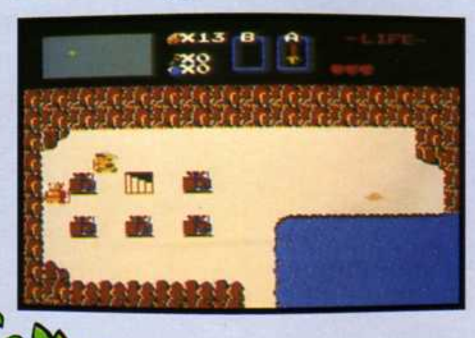
NIVEAU UN

Bon, ce niveau est assez simple. Il se trouve exactement à la même place que dans la première quête. Le contenu est légèrement différent...



NIVEAU DEUX

Pour passer au niveau deux, vous devez remonter d'un écran par rapport au début, aller de trois écrans vers la gauche et de trois écrans vers le haut. Appuyez sur l'une des statues pour faire apparaître l'entrée.



NIVEAU TROIS

Vous vous rappelez l'endroit où se trouvait le niveau deux dans la première quête? Eh bien vous devez vous y rendre et utiliser le sifflet. Les marches menant au niveau trois apparaissent à proximité du lac.



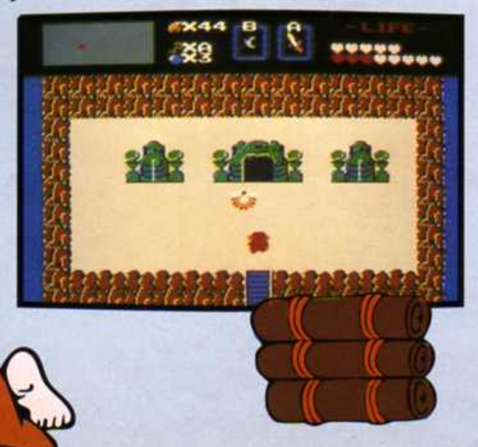
NIVEAU QUATRE

Pour trouver le niveau quatre, vous avez besoin du bracelet magique. Rendez-vous ensuite aux collines perdues, et poussez l'un des rochers.



NIVEAU CINQ

Pour parvenir à ce niveau, il va falloir entrer en possession du radeau, puis vous rendre à l'endroit précis où se trouvait le niveau quatre dans la première recherche.



NIVEAU SIX

Rendez-vous tout d'abord au cimetière qui se trouve dans les bois reculés. Vous trouverez ensuite l'entrée en sifflant.



LES ASTUCES DE NOS LECTEURS

Si vous avez découvert des astuces, ou si vous êtes "accro" d'un jeu particulier, envoyez-nous un petit mot. N'oubliez pas d'adresser votre courrier au service des "Astuces de nos lecteurs", Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France. Vous pouvez aussi appeler le service Assistance téléphonique au (16/1-) 34.64.77.55 pour obtenir instantanément des informations et des conseils (pour vos conseils et astuces, surtout ne téléphonez pas, mais écrivez-nous).



Nous avons reçu un certain nombre de lettres réclamant des informations sur les différentes armes de **"Metroïd"**. Vous voilà servis : nous avons les réponses (du moins, une partie).



Dès le début, allez droit devant vous jusqu'au premier niveau vertical. Montez et passez la première porte sur votre droite. Longez le couloir jusqu'au niveau vertical suivant. Passez la porte qui se trouve à droite de l'écran. Tournez à droite et continuez jusqu'à ce que vous ayez franchi trois autres portes. Vous vous trouvez alors dans un petit couloir. Bombardez le sol, descendez, puis tournez à gauche. Le rayon de glace se trouve derrière la porte rouge.

Rayon à longue portée

Dès le début, tournez à droite jusqu'au niveau vertical. Montez (ça représente un bon bout de chemin), et franchissez la porte sur la gauche. Vous découvrez alors le rayon longue portée dissimulé derrière l'autre porte rouge.

Voilà la réponse aux deux questions les plus souvent posées. Pour toute question sur Metroïd, ou sur un autre jeu, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse habituelle, en adressant votre courrier au service "Astuces de nos lecteurs".



Si vous jouez à deux joueurs, et si votre tank est détruit, faîtes sortir votre partenaire de son tank. Alors, si les deux joueurs réintègrent leur tank EN MEME TEMPS, le tank se fractionne en deux tanks!

Jamie Edgar, Fife, Ecosse





PUNCH-OUT!!

Dans un grand nombre de combats de "Punch-Out!!", si vous arrivez au 9ème compte, votre énergie sera complètement récupérée.

Scott Gledhill, Manchester, G.B.

Pour le combat contre Super Macho Man, esquivez ses coups pendant le premier round, pour éviter de tomber au sol, puis faîtes tomber son énergie de façon à l'épuiser bien à fond. Dans le deuxième round, faîtes-le tomber du premier direct porté, puis, lorsqu'il se relève et vous sort sa super-vrille, LAISSEZ-le vous mettre à terre! Avec les trucs ci-dessus, vous pourrez le coucher une fois de plus, et, à nouveau, lorsqu'il jouera sa super-vrille, n'essayez pas d'esquiver (ça vous permettra de gagner du temps). Vous devriez alors être capable de le vaincre en le faisant tomber pour la troisième fois, remportant la victoire par K.O.

David Davles, Pays de Galles

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cedex,
France.

Cher Mario,

Etant possesseur de la cassette Super Mario Bros depuis un an et n'ayant vu la Princesse que sur votre premier numéro, j'ai pensé qu'il était nécessaire de vous faire part des évènements suivants: Ce matin là, j'avais reçu au courrier le numéro 4 du Club Nintendo et j'avais vu un "truc" pour réussir au monde 8-4 . J'étais très content car pour la première fois, j'allais sortir enfin de ce château et délivrer la Princesse Toadstool. Quelle ne fut pas ma surprise quand j'essayai et que dix minutes plus tard, je gagnai! Je suis tellement content que je vous envoie le plus beau décalque de toi!!!

Grosses Bises,

Jean-Pilippe (Bellac)

Cher Jean-Philippe,
Quel plaisir de lire ta lettre et de voir la joie que la délivrance de la Princesse Toadstool t'a procurée. Après des heures d'acharnement, on est tout de même bien content d'arriver au but! La rubrique des "trucs et astuces" est là pour vous faciliter la vie devant votre console en vous aidant à passer les obstacles les plus difficiles et vous êtes très nombreux à nous féliciter pour ces utiles conseils.
A notre tour, nous voudrions remercier tous les Nintendomaniques acharnés qui nous envoient leurs bonnes idées et nous font part de leurs "trucs et astuces". Un grand Hip Hip Hip Hourra !!! pour encourager tous ces petits génies.
Nous souhaitons aussi remercier tous les artistes en graine qui nous envoient de superbes dessins que toute l'équipe s'arrache et qui tapissent les murs de nos bureaux. C'est très sympa, surtout n'arrêtez pas!

A Bientôt
Super Mario

Cher Mario,
Nous avons créé un Fan Club Nintendo dans notre école et nous voudrions que vous nous donniez des grandes astuces pour notre Club. Nous adorons ce Club et nous trouvons que c'est le meilleur!
Signé: Des Grands Admirateurs (Genève)

Chers Grands Amis Suisses,
C'est une très bonne initiative. En vous organisant en petits groupes vous pourrez ainsi vous communiquer des astuces, échanger des avis sur les jeux
Je suppose que vous êtes tous inscrits au Club Nintendo et qu'à ce titre vous recevez notre Magazine. En le feuilletant, vous découvrirez des "trucs et astuces", empressez vous de les essayer, et si de votre côté vous faites des découvertes faites en profiter vos petits copains en nous les envoyant.
A Bientôt **Super Mario**

Salut Mario!
Je voudrais savoir, est-ce qu'on pourrait commander des cassettes de jeux sur le journal du Club Nintendo et avoir des réductions sur les jeux car chez moi les jeux sont chers. Alors réponds moi vite. Salut,

Eric (Arnouville)

Cher Club NINTENDO,
Excusez moi du retard de ma lettre, ma maman avait oublié que j'avais du courrier. J'ai enfin reçu ma carte de membre du Club NINTENDO, ce qui m'a rendu très très heureux . Mais je n'ai pas bien compris le fonctionnement de cette carte...
Je resterai toujours fidèle au Club NINTENDO,

Cher Eric et Cher Benjamin
Vous avez bien fait de nous poser ces questions car elles reviennent très souvent dans le courrier que nous recevons, et nous allons en profiter pour y répondre dans le journal.
Le Club Nintendo est là pour vous conseiller, vous aider à franchir les passages difficiles des jeux, vous informer sur les nouveautés (jeux, accessoires etc), organiser des concours (Top 5, Hi-Scores etc) et ainsi vous faire gagner des lots. Pour cela, vous disposez: du Magazine du Club, du service Minitel 3615 NINTENDO et du standard téléphonique (16 1) 34.64.77.55.
Cependant nous ne faisons pas de ventes directes, c'est à dire que pour acheter les produits Nintendo vous devez vous adresser directement à nos distributeurs. Vous ne pouvez pas commander par l'intermédiaire du journal..
D'autre part, la carte que reçoivent tous les membres du Club ne donne pas droit à des réductions, mais elle permet de recevoir gratuitement pendant un an le Magazine du Club, le catalogue des nouveautés, des badges, des autocollants, et de participer à des concours.
C'est vrai que certains jeux peuvent paraître chers au premier abord, la légende de Zelda, par exemple. Mais quand on sait que l'on va pouvoir jouer plus de 250 heures avec, est-ce vraiment si cher? Une étude a montré que NINTENDO a le meilleur rapport valeur de jeu/prix, parmi les jeux actuellement sur le marché. C'est aussi l'avis des consommateurs puisque les cassettes NINTENDO sont peut-être parmi les plus chères, mais aussi les plus vendues au monde.

Ma réponse est un peu longue mais je pense que toutes ces précisions étaient nécessaires.
N'hésitez pas à nous poser toutes les questions qui surgissent dans votre esprit nous y répondrons toujours avec plaisir.

A Bientôt
Super Mario

Madame,
De retour à l'hôpital Robert Debré, nous avons appris que vous y avez fait parvenir une console et une manette, nous tenons à vous remercier très vivement pour ce cadeau qui fait la joie des enfants... et des parents.
Nous apprécions tous votre geste et nous vous en remercions encore. Nous vous prions de recevoir nos remerciements réitérés et nos salutations distinguées.

A. C. (Lille)

Cher Monsieur,
Vos remerciements nous ont profondément touchés et c'est avec le plus grand plaisir que nous apprenons que la console et la manette à infra rouges Nintendo contribuent à améliorer les conditions de vie des enfants qui sont soignés à l'hôpital Robert Debré à Paris. En effet cette manette sans fil évite les déplacements puisqu'il suffit de placer le receveur au dessus de la console ou du poste de télévision et grâce à la télécommande, les personnages obéissent au doigt et à l'oeil.

Nous vous adressons nos meilleurs voeux de réussite dans vos entreprises.
Service Marketing



POPEYE

Dans la cassette "Popeye", vous prenez le contrôle du célèbre héros de bande dessinée pour voler au secours de votre bien-aimée Olive, prisonnière de cette brute épaisse de Brutus.



Le jeu comporte trois niveaux d'épreuves, chacun d'eux ayant un thème différent. L'idée de base est que vous devez attraper tout ce qu'Olive laisse tomber - qu'il s'agisse de coeurs, de notes de musique ou de lettres - avant que ces objets ne touchent le sol. S'ils parviennent à terre, ou si Brutus ou l'un des membres de son gang vous frappe, vous perdez alors une vie.

Mais tout n'est pas si noir pour Popeye: s'il met la main sur les épinards, il est investi d'une force supérieure pendant un certain temps, et peut également renverser tous les projectiles qui se trouvent sur sa route. Il va avoir grand besoin de tous ces pouvoirs pour se retrouver enfin en compagnie de sa chère Olive!

WRECKING CREW

Voici une nouvelle occasion de vous joindre à Mario et Luigi dans un jeu amusant, plein d'action et présentant des aspects stratégiques.

Ayant passé quelques sales quarts d'heure en tant que plombier, Mario a donc fondé avec son frère Luigi une petite entreprise de démolition. Aucune tâche ne fait peur à ce couple intrépide! Ils fracassent tout depuis les échelles bancales jusqu'aux murs pleins en briques. Rapidement, les commandes de travaux affluent...

Mais, les deux frères découvrent vite qu'ils doivent surmonter quelques problèmes, et principalement, de petits êtres déplaisants qui tentent à tout prix de les stopper dans leur tâche. Et, comme nos deux associés ne peuvent passer à la tâche suivante tant qu'ils n'ont pas achevé la tâche en cours, il va falloir qu'ils se tiennent à l'écart de ces petites pestes, pour avancer dans leur travail.

Outre les échelles bancales et les murs dangereux, Mario et Luigi vont également trouver des bombes artisanales qui détruisent tout ce qui se trouve aux alentours. Ils devront faire preuve, toutefois, de la plus grande prudence. La déflagration les projette hors de la plate-forme, risquant de les faire tomber juste aux pieds des immondes créatures.

Dans la cassette "Wrecking Crew" se trouve également une rubrique DESIGN qui vous permet de créer vos propres écrans pour que Mario et Luigi puissent construire. Associez le jeu proprement dit à ce programme complémentaire, et vous vous retrouvez avec un Jeu qui vous passionnera et amusera toute la famille pendant des heures entières.

Double Dribble

L'excitation de la foule est à son comble et frôle l'hystérie lorsque les deux équipes pénètrent sur le terrain. Tout repose sur ce jeu. Les gagnants récolteront la récompense suprême, à savoir le titre de champion, et les perdants tomberont dans l'oubli le plus cruel...



Enfin, au bout de ce qui semble une éternité, le jeu commence... "LANCEZ LE BALLON"!!



"Double Dribble" est la dernière création de Konami qui vient s'ajouter à leur liste de cartouches NES, et quelle création! Ce jeu a tout ce que le Basketball a dans la réalité : les fautes techniques et personnelles, le chronométreur, le marqueur et l'opérateur des 30 secondes, et un smash d'une qualité visuelle exceptionnelle! En possession de la balle, vous pouvez faire une passe, la faire rebondir sur le terrain et tenter un tir au panier. En position de joueur défenseur, vous pouvez tenter de vous emparer du ballon ou de bloquer le tir d'un adversaire.

Le jeu peut se jouer seul ou à deux joueurs, le jeu à un joueur offrant trois niveaux de qualification différents. Quelque soit le mode adopté, vous serez de toute façon très vite mordu de cette fantastique simulation de basketball!!

LES MEILLEURS SCORES

CASTLEVANIA

Paulo Da Silva	France	999,910
Jose Fernandez	France	1,042,900

GHOSTS 'N GOBLINS

Ken Phillips	UK	4,625,900

GRADIUS

Paul Stokes	UK	2,021,600

KID ICARUS

Rora Kolder	Holland	6,371,514

LEGEND OF ZELDA

Jim Wilson	UK	Completed in 18 lives

KUNG FU

Christophe Vanhemme	Belgium	400,800
Jean Luc Garant (24)	France	475,190

RUSH 'N ATTACK

David Roy (16)	France	1,345,400
Fabian Blandieau	Belgium	1,018,100

TROJAN

Robert Cridland (14)	UK	114,650

SUPER MARIO BROS.

Rora Kolder	Holland	9,999,950
Matthew Pell (9!)	UK	9,999,950

DONKEY KONG

Dave Brill	Holland	270,100

Ça y est, vous l'avez. Reconnaissez que vous pouvez les battre, n'est-ce pas ? Alors envoyez-nous vos scores avec vos nom, addresse, âge et photo à: **LES MEILLEURS SCORES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France.**

Coup d'oeil Furtif

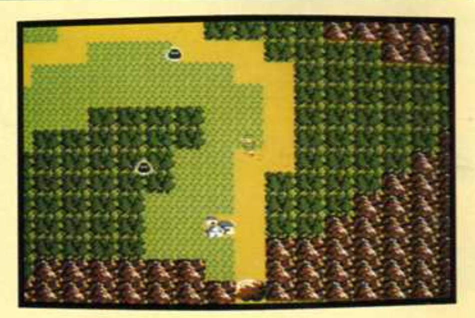
Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles...

The Adventure of LINK

Et voilà! la cassette que tous les fanas de ZELDA attendaient est arrivée! Voici un petit aperçu de "Zelda II", qui devrait être en vente dans toutes les bonnes boutiques dans les mois à venir:

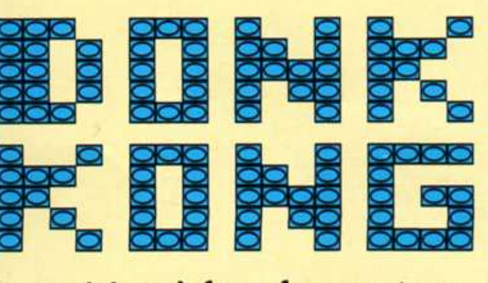


Beaucoup d'eau a coulé sous les ponts depuis que Link a vaincu le méchant Ganon, même si l'influence de Ganon est loin d'avoir disparu. Un Link plus âgé et plus sage doit maintenant s'aventurer sur les terres de Hyrule, où des créatures diaboliques prospèrent, et restituer six cristaux à leurs statues légitimes, trouvant en chemin la Triforce. Ayant accompli cette tâche, il doit s'introduire dans un septième palais et venir à bout de l'opposant le plus rusé qu'il ait jamais eu à affronter, afin de libérer la Princesse Zelda de son sommeil magique et ramener Hyrule à un mode de vie normal.

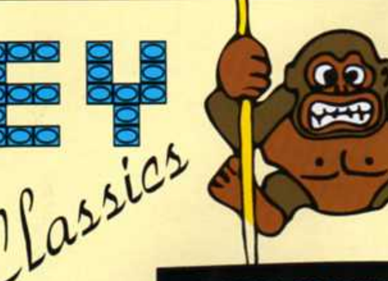


Dans **"The Adventure of Link"** le jeu s'est quelque peu compliqué par rapport à **"The Legend of Zelda"** Cette fois-ci, vous pouvez converser avec des villageois accueillants, apprendre des formules magiques puissantes, et récolter de nouveaux objets magiques qui vous aideront dans votre quête. De mini-aventures se présentent également à vous tout au long du jeu, ainsi qu'une pléiade d'autres fonctions. Grâce à ces nouveautés, les possesseurs du NES ne pourront vraiment plus se détacher de leurs écrans pendant des semaines!





Donkey Kong Classics





L'occasion vous est offerte de participer à deux des aventures precédentes de Mario sur un même Pack de Jeux. Autrement dit, vous doublez votre plaisir pour le prix d'un seul et même jeu!!

Le premier jeu est le **"Donkey Kong"** original, dans lequel Mario combat un gorille rendu fou furieux, qui a kidnappé sa fiancée. Pour retrouver la jeune fille, Mario doit sauter par-dessus des tonneaux, esquiver des balles et se frayer un chemin parmi les plates-formes périlleuses.

Dans **"Donkey Kong Junior"**, les rôles sont inversés. Cette fois-ci, vous devez sauver Daddy Gorilla (le Papa Gorille) des mains de Mario, qui l'a enfermé et qui a jeté la clef! Un certain nombre d'écrans attendent Donkey Kong Junior au fur et à mesure qu'il saute entre les plantes rampantes et évite les pièges tendus par Mario sur le chemin qui le mène à son père.

Guettez la sortie de cette cartouche prévue pour très bientôt!







"Fighting Golf" est une véritable aubaine pour les passionnés de sport; il combine une superbe simulation de golf avec un excellent graphisme et un jeu très réaliste. Un à quatre joueurs peuvent participer en un même tournoi. Avec les deux parcours couvrant 36 trous, les accros du golf pourront passer le meilleur moment de leur vie sans risquer de se faire tremper!

La quantité normale de clubs est incluse dans le jeu, ainsi qu'un analyseur de puissance et de coupe. Les obstacles sont nombreux et variés, et peuvent vous permettre de réaliser des coups qui rapportent gros!



La nouveauté du Fighting Golf est la présence de mini-concours, tels que la "balle la plus proche du drapeau", ou le "coup le plus distant". Bien que ces mini-concours n'aient aucun impact sur le score final, ils constituent un des plus caractéristiques jeux NES qui les rendent si passionnants!

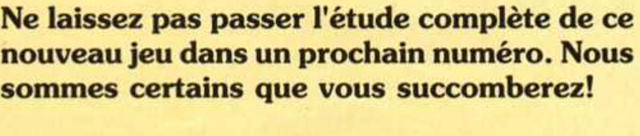


RYGAR

Personnifiant Rygar, guerrier légendaire d'Argool, vous devez vaincre le Roi maléfique et son armée de créatures dangereuses. La route peut être très longue, mais Rygar est un guerrier de légende, et, grâce aux pouvoirs et aux armes qui lui ont été conférés par les Dieux de la Guerre Indora, il entre dans la bataille l'air sûr de son fait.

"Rygar" est le premier d'une série de cartouches superbe de type arcade de la société Tecmo. Il combine une excellente intrigue et un graphisme exceptionnel. C'est bien plus qu'un simple jeu de "cache-cache". Vous devez réfléchir rapidement et réagir à toute vitesse pour survivre. Un nouveau style de commande auquel viennent s'ajouter de nombreuses idées originales font de Rygar une véritable expérience à vivre absolument!





Ne laissez pas passer l'étude complète de ce nouveau jeu dans un prochain numéro. Nous sommes certains que vous succomberez!

ZELDA II

The Adventure of

LINK



L'Aventure Continue!

L'Aventure de Link commence là où la Légende de Zelda s'arrêtait, avec de nouvelles séquences de combat, huit incantations différentes, un pays gigantesque à explorer et énormément d'action - suffisamment en tous cas pour vous occuper pendant des semaines et des semaines.

Link a vaincu Ganon le maléfique et récolté les huit morceaux du Tri-Force, mais les effets de la politique désastreuse adoptée par Ganon ont plongé la contrée de Hyrule dans un chaos inextricable.

Le seul moyen pour Link (et pour vous) de ramener la paix sur Hyrule consiste à restituer les Six Joyaux légendaires à leurs statues légitimes et à réveiller la Princesse Zelda de son profond sommeil magique.

Est-ce que vous oserez foncer à travers les pièges les plus périlleux et côtoyer les donjons macabres qui feraient fuir n'importe quel homme normalement constitué?
Oseriez-vous faire face aux créatures ennemies encore sous le charme démoniaque de Ganon?



Si vous parvenez au bout des mini-aventures parmi les citadins, vous aurez alors acquis de puissantes formules magiques, et les villageois vous feront part d'indices qui vous permettront de découvrir les statues légendaires...

Bien plus qu'une aventure...
Augmentez votre puissance de jeu avec



